



SELF



IL **SISTEMA** DI
E-LEARNING
FEDERATO
PER LA **PUBBLICA**
AMMINISTRAZIONE
IN EMILIA-ROMAGNA

Centro Servizi Regionale Self

PROGETTARE E GESTIRE **E-TIVITIES**

Quaderni del SELF

Hanno realizzato questa guida:

Sara Mazza

Milo Orlandini

Diletta Priami

Andrea Reggiani

Vanessa Vivoli

Revisione a cura di Solaris lab - Laboratorio della conoscenza

INDICE

INTRODUZIONE

SCHEDA 1 - "Scheda di progettazione della e-tivity"

SCHEDA 2 - "Scheda operativa di gestione della e-tivity"

SCHEDA 3 - "Annotazioni didattiche"

SCHEDA 4 - "Schema di archiviazione"

BIBLIOGRAFIA

Allora la verità brilla improvvisa nell'anima,
come la fiamma dalla scintilla,
e di se stessa in seguito si nutre.
Platone

INTRODUZIONE

Negli ultimi anni la diffusione di nuovi strumenti telematici dinamici e l'evoluzione delle applicazioni software hanno dato impulso a forme sempre più coinvolgenti di attività formative erogate on-line.. Già negli anni novanta la formazione a distanza era caratterizzata dalla distribuzione di supporti digitali multimediali (come cd-rom, cd-i ...): si trattava di prodotti del tutto autosufficienti che prevedevano una rigida organizzazione dei contenuti, la relazione sociale avveniva solo fra lo studente ed il computer/docente. Negli anni 00 l'introduzione degli strumenti del Web 2.0, un Web più dinamico e orientato all'interazione degli utenti della Rete, ha fornito i mezzi tecnici per promuovere una significativa evoluzione delle tradizionali forme di apprendimento veicolate online. Alcune piattaforme per la formazione a distanza (e-learning) come Moodle, grazie alla implementazione di ambienti cooperativi/collaborativi ricchi di tool di comunicazione (chat, forum, wiki, sistemi di audio e videoconferenza) hanno favorito la riscoperta della dimensione sociale dell'apprendimento. L'adozione di un approccio costruttivista promuove una dimensione sociale all'apprendimento, il cui fulcro è ora costituito dalle interazioni della comunità degli studenti e non più solo dal binomio studente – docente/materiali di studio.

Una delle più interessanti funzionalità delle piattaforme di e-learning consiste nella possibilità di stimolare attività di apprendimento guidato: le e-learning activities, o e-tivities.

Apprendimento online con le e-tivities

Le e-tivities sono esercitazioni pensate per la rete, un modo per organizzare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative.

Il termine, proposto e sviluppato da Gilly Salmon¹ nel 2002, è centrato sull'idea di un'attività motivante e con obiettivi chiari, basata sull'interazione tra i discenti mediante comunicazione testuale scritta, progettata e condotta da un tutor in veste di e-moderator.² Le e-tivities sono tipicamente erogate in modalità asincrona e si svolgono in un periodo definito. Non è necessaria la co-presenza degli utenti. L'obiettivo sia individuale sia collettivo di questo tipo di attività è l'acquisizione di conoscenza.

1 Salmon, G., 2002. E-tivities: the key to active online learning. London, Kogan Page

2 Salmon, G., 2000. E-moderating: the key to teaching and learning online. London, Kogan Page. Mario Rotta, <http://formare.ericsson.it/archivio/febbraio/tipologie.html>.

In quanto momento principale di interazione collettiva, le e-tivities divengono l'elemento chiave dell'apprendimento online basato sul lavoro collaborativo.

Le e-tivities si realizzano attraverso i comuni sistemi di Computer Mediated Communication³ (CMC), quali forum e chat. Possono essere di varia natura, semplici esercizi individuali oppure attività più complesse, collettive e in più fasi. Spetta all'e-tutor definirle dettagliatamente, descrivendole e programmandole.

Per la progettazione di e-tivities è molto utile costruire una scheda che contenga varie informazioni sull'attività formativa (descrizione sintetica dell'e-tivity, obiettivi, compito da svolgere, ecc.); nei prossimi capitoli illustreremo la nostra proposta.

Fasi e caratteristiche dell'e-tivity⁴

Nei suoi studi, Gilly Salmon ha progettato un modello di supporto all'apprendimento online suddiviso in cinque fasi, creando una struttura di pianificazione (framework) delle e-tivities. La gestione delle risorse e delle interazioni è affidata al tutor (e-tutor) che incoraggia la costruzione delle conoscenze e lo sviluppo delle capacità, guida la comunicazione.

Il modello si sviluppa nei cinque passaggi seguenti:

- 1) Accesso e motivazione: il primo approccio dei corsisti nei confronti dell'ambiente di apprendimento consiste nell'accesso medesimo alla rete; in questa fase il tutor dovrà aiutare gli utenti ad acquisire confidenza con questa nuova modalità di apprendimento.
- 2) Socializzazione: sono messi a disposizione dei partecipanti gli strumenti necessari all'interazione online (per esempio chat e forum); il tutor dovrà creare una connessione e incoraggiare il confronto.
- 3) Scambio di informazioni: i partecipanti interagiscono; il tutor facilita l'uso del materiale didattico, assegna mansioni e supporta il lavoro.
- 4) Costruzione della conoscenza: i partecipanti riflettono sulle esperienze compiute e discutono sul materiale condiviso fino a raggiungere insieme l'obiettivo; il tutor sostiene il gruppo stimolando le idee.
- 5) Sviluppo/applicazione: i partecipanti sono ora in condizione di applicare nei propri contesti le idee e le conoscenze sviluppate nel lavoro di gruppo.⁵

E' facile osservare che nelle prime fasi il ruolo del tutor è prevalente rispetto a quello degli utenti poiché ha il compito di mettere a disposizione gli strumenti, insegnarne il funzionamento e incoraggiare un'interazione proficua. A mano a mano che il corso prosegue gli utenti acquisiscono familiarità con gli strumenti e tra di loro e il ruolo del tutor diviene più sfumato.

Gilly Salmon riassume così le caratteristiche fondamentali di una e-tivity:

- Invitation: istruzioni per la e-tivity in un singolo messaggio

3 Branca di studi che si occupa di come le tecnologie a base informatica, in particolare i computer, abilitino peculiari forme di comunicazione a distanza fra gli esseri umani.

4 Gilly Salmon, <http://www.atimod.com/index.php>.

5 Le cinque fasi di costruzione della conoscenza sulla base delle precedenti esperienze dei partecipanti prende spunto dalle tecniche pedagogiche di scaffolding.

Anita Monty: http://www.itlc.life.ku.dk/it_paedagogik/elaerings_paedagogik/gilly.aspx.

- The spark: la scintilla, lo spunto iniziale, l'informazione, la sfida
- Posting: tutti i partecipanti rispondono postando i propri contributi nel forum
- Interact: tutti i partecipanti 'reagiscono' ai post degli altri
- Plenary: si svolge una sessione finale plenaria per svolgere la sintesi, la critica costruttiva e ricavare un feedback.

Progettare e costruire e-tivities

Per avviare una e-tivity è utile costruire una scheda di progettazione. In un articolo di Ceccon, Centenaro, Foddai, Italiano, Zangirolami⁶ sono efficacemente indicate alcune regole pratiche:

- Decidere in anticipo cosa ci si aspetta dagli utenti e quali saranno le azioni del tutor come e-moderator
- Assicurarsi che gli utenti abbiano chiari gli obiettivi della e-tivity. Cominciare con la definizione di quella che sarà la conclusione della e-tivity
- Assicurarsi che la valutazione programmata concordi con gli scopi della e-tivity
- Pensare la motivazione come parte del processo e non come qualcosa di separato da esso
- Creare un'esperienza che sia completa e chiusa in se stessa includendo obiettivi a breve termine ma assicurandosi che avvenga un processo soddisfacente e un flusso di azioni
- Essere molto sensibili sul timing e sul ritmo (non più di due/tre settimane per portare a termine la e-tivity)
- Se si offrono più e-tivities allo stesso tempo, organizzarle insieme secondo un programma costruito sul modello delle cinque fasi
- Assicurarsi che le e-tivities siano focalizzate sulla condivisione e l'elaborazione di una conoscenza più approfondita
- Assicurarsi che gli utenti utilizzino strategie valide per lavorare insieme al raggiungimento degli obiettivi
- Essere generosi riguardo al tempo da dedicare al ruolo di e-moderator
- Essere pronti e preparati e non sorprendersi degli eventi casuali che possono accadere
- Fornire un unico messaggio di istruzioni che contenga tutto ciò di cui l'utente ha bisogno

Naturalmente ogni messaggio di istruzioni per una e-tivity dovrà senz'altro includere:

- Lo scopo della e-tivity. Se sarà valutata, indicare anche cosa può portare al successo e come raggiungere gli scopi
- Che cosa i partecipanti dovranno fare, come dovranno procedere e per quanto tempo (è necessario avere un'idea il più possibile precisa riguardo l'inizio e la fine delle attività)
- Come gli utenti dovranno lavorare insieme

Il punto di forza delle e-tivity sta nella versatilità. Versatilità di strumenti, versatilità di applicazione, versatilità di utenti. Le e-tivity sono per tutti, possono essere adattate per l'utilizzo in qualsiasi disciplina e per tutti gli argomenti. Sono economiche, facili da provare e da modificare. La combinazione di nuove tecnologie informatiche e teorie dell'apprendimento ha enormi potenzialità ma necessita di un po' di

⁶ http://cmapspublic.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1150871760609_1315595075_5246.

tempo per funzionare bene. L'alto livello di interazione, la piena partecipazione e la riflessione non avvengono semplicemente con la disponibilità della tecnologia. Da qui la necessità di progettare e-tivity con grande attenzione, al fine di ridurre gli ostacoli e migliorare il potenziale della tecnologia.

Cosa contiene questa guida

Questa guida contiene, oltre all'introduzione che state leggendo, quattro schede di lavoro:

- la SCHEDA 1 "Scheda di progettazione della e-tivity" è la guida alla progettazione;
- la SCHEDA 2 "Scheda operativa di gestione della e-tivity" permette di scrivere la procedura di gestione che, a sua volta, contiene le istruzioni di lavoro per i partecipanti;
- la SCHEDA 3 "Annotazioni didattiche" è una griglia nella quale i formatori che hanno gestito l'e-tivity possono scrivere annotazioni didattiche ad uso dei loro colleghi che in futuro vorranno realizzare una e-tivity similare;
- la SCHEDA 4 "Schema di archiviazione della e-tivity" riproduce i campi del database nel quale l'e-tivity sarà archiviata.

La successione delle schede segue una ideale procedura secondo la quale una e-tivity va progettata, realizzata, riconsiderata criticamente ed annotata, archiviata e messa a disposizione della comunità Self.

Questa breve guida intende fornire uno strumento di lavoro per tutti coloro che, a diverso titolo, si occupano di progettazione di percorsi formativi on-line, fornendo alcune indicazioni operative per sviluppare ed erogare e-tivities. La guida non ha un ordine di lettura, si legge la parte che serve nella specifica fase di lavoro che si sta svolgendo.

SCHEDA 1

“Scheda di progettazione della e-tivity”

Titolo

Data e Autore	
Data di conclusione del progetto	Nome del o dei progettisti

Finalità e obiettivi specifici
Finalità a breve e lungo termine Risultati che l'e-tivity si propone di conseguire

Prerequisiti	
Conoscenze disciplinari o tematiche necessarie per accedere alla e-tivity	Conoscenze e abilità tecnico-informatiche necessarie

Attività		
Cosa fanno i partecipanti	Cosa fanno tutor e moderatori	Metodi e tempi

Tools e applicazioni informatiche
Attività e risorse della piattaforma

Tools extra-piattaforma

Modalità di valutazione

Come, quando, con che cosa.

SCHEDA 2

“Scheda operativa di gestione della e-tivity”

Titolo
Come da progetto

Dove
Descrizione ambiente in cui deve essere svolta la e-tivity

Obiettivi
Risultati che l'e-tivity si propone di conseguire

Istruzioni per i partecipanti	
Istruzioni operative	tempi

Termine della e-tivity
Data di conclusione

Eventuali gruppi e suddivisione	
Gruppi	Iscritti al gruppo

Note e osservazioni del formatore
Annotazioni e particolari suggerimento per lo svolgimento della e-tivity

SCHEDA 3

“Annotazioni didattiche”

Finalità didattica obiettivi e aspettative

- L'obiettivo della e-tivity è cambiato in parte? E' stato conseguito con facilità o difficoltà?
- Quali attese/aspettative hanno portato i partecipanti?
- L'attività proposta ha agevolato il confronto? La condivisione? L'interazione?
- Qual è stato (se c'era) il meta obiettivo di questa e-tivity?
- Gli obiettivi sono stati esplicitati ai partecipanti? In che modo?

Azioni propedeutiche

- L'e-tivity ha previsto delle azioni da svolgere in presenza propedeutiche ad essa?
- Se sì quali? In che modo sono state svolte?

Modalità aula-distanza

- L'e-tivity viene svolta completamente online o necessita di momenti di integrazione in presenza?
- Se sì quali? In che modo svolgerle?

La durata

I lavori previsti nell'e-tivity sono rimasti nell'intervallo temporale previsto?

Tutor

Quanto è stata rilevante e necessaria l'attività di tutoring?

Quali azioni si sono rivelate importanti per agevolare il buon funzionamento dell'e-tivity? In presenza?
Online? Attraverso quali strumenti?

E' sufficiente un tutor? Se ne devono prevedere di più?

Che livello di competenza deve avere il tutor per gestire l'e-tivity?

Qual è stato il tempo di lavoro necessario all'e-tutor per programmare e gestire in modo efficace l'e-tivity?

Numero partecipanti

- Qual è il numero ottimale per gestire al meglio questa e-tivity?
- Se ci sono stati gruppi, quanti gruppi si sono fatti? Di che dimensione?

Informatizzazione dei partecipanti

- Il livello di informatizzazione dei partecipanti così come il livello di conoscenza della piattaforma e dei suoi strumenti, è stato indagato? Attraverso quale strumento (questionario, intervista)? Prima dell'inizio del corso? Online? In aula?
- C'è stata difficoltà di gestione informatica dell'e-tivity da parte dei partecipanti?

Motivazione

- E' una e-tivity molto complessa? Per lo svolgimento richiede molto tempo?
- Richiede quindi un livello di motivazione molto alto?
- La motivazione dei partecipanti è stata indagata? In che modo?

Interazione

Qual'è stato il livello di interazione richiesto? Come e attraverso quali strumenti questa interazione è stata agevolata?

Attività partecipanti / informazioni istruzioni

- E' meglio dare tutte le istruzioni subito o creare degli step? In che modo?
- Sono stati dati ai partecipanti tutti i documenti o strumenti di cui hanno bisogno per svolgere correttamente l'e-tivity?

Strumenti comunicativi

- Per ogni attività è stato scelto uno strumento della piattaforma? In base a quali riflessioni e strategie didattiche sono stati scelti gli strumenti?

Valutazione

- Le modalità di valutazione progettate si sono rivelate opportune? Ci sono suggerimenti per variazioni o miglioramenti?

Conclusione

- E' stato previsto un momento finale di presentazione in plenaria di presentazione dei lavori fatti?

Scheda 4

“Schema di archiviazione”

Titolo *
Descrizione <ul style="list-style-type: none">- Fornire ai potenziali utilizzatori una presentazione sintetica ma efficace della e-tivity.
Finalità e obiettivi specifici*
Prerequisiti*
Attività (dei partecipanti)*
Modalità di erogazione <p>Le modalità di erogazione di una e-tivity possono essere due: Mista - modalità integrata che prevede l'organizzazione di incontri/attività d'aula alternati a incontri/attività da svolgere on-line sulla piattaforma; In Rete - modalità che prevede l'organizzazione di incontri/attività veicolate esclusivamente on-line sulla piattaforma; scelta alternativa: solo una delle modalità</p>
Contesto di svolgimento <ul style="list-style-type: none">- Indicare se l'e-tivity sarà svolta dai partecipanti individualmente, in situazioni di coppia o di piccolo, medio e grande gruppo (è consentita la selezione multipla di più contesti contemporaneamente).
Tempo di svolgimento stimato <ul style="list-style-type: none">- Esplicitare/quantificare l'intervallo di tempo che occorre per erogare l'e-tivity agli utenti. Il tempo deve essere espresso in ore.
Ruoli formativi coinvolti <ul style="list-style-type: none">- Inserire il numero e la tipologia dei ruoli necessari per erogare in modo adeguato l'e-tivity.

Tools e applicazioni informatiche richieste*

Categoria di archiviazione

Selezionare una o più categorie tra quelle a disposizione (è consentita la selezione multipla di più categorie contemporaneamente):

Creatività, Gestione dei conflitti, Negoziazione, Problem solving, Ricerca ed uso dati/informazioni, Ricerca ed uso di strumenti e applicazioni, Ricerca ed uso principi/processi/procedure, Socializzazione, Team building ,Team working

Parole chiave

- Inserire alcune parole chiave correlate con l'argomento o le finalità della e-tivity.

Scheda di progettazione

- Archiviare il file della scheda di progettazione

Scheda operativa di gestione della e-tivity

- Archiviare il file della scheda operativa di gestione

Scheda di annotazioni didattiche

- Archiviare il file delle annotazioni didattiche

*la descrizione di questi campi può essere recuperata (anche con modalità copia/incolla) dal testo riportato nella "Scheda di progettazione della e-tivity".

Bibliografia

Salmon, G., E-tivities: the key to active online learning, London, Kogan Page, 2002

Salmon, G., E-moderating: the key to teaching and learning online, London, Kogan Page, 2000

Gilly Salmon, <http://www.atimod.com/index.php>.

Monty, A., A pedagogical model of elearning at KVL: "The five-stage model of online learning" by Gilly Salmon - http://www.itlc.life.ku.dk/it_paedagogik/elaerings_paedagogik/gilly.aspx.

Ceccon, N., Centenaro, E., Foddai, D., Italiano, R., Maria Zangirolami, M. L., Progettazione di e-tivities - http://cmapspublic.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1150871760609_1315595075_5246